PC GAMES WORLD
FREEWARE #01/05

SPECIALE GIOCHI FREEWARE

VINCI
7 SINS
ACT OF WAR

PC GAMES WORLD

A SOLI 4,90 EURO CON CD

STAR WARS

KOTOR II
EMPIRE AT WAR
REPUBLIC COMMANDO

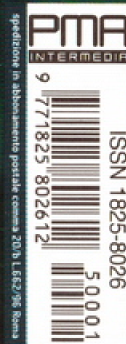
STRATEGIA, AZIONE, GIOCO DI RUOLO: LUCASARTS NE HA PER TUTTI I GUSTI

F.E.A.R.

TERRORE PURO NEL NUOVO FPS FIRMATO MONOLITH

GTA SAN ANDREAS E IL PADRINO

È INIZIATA LA GUERRA PER IL TRONO DEL CRIMINE



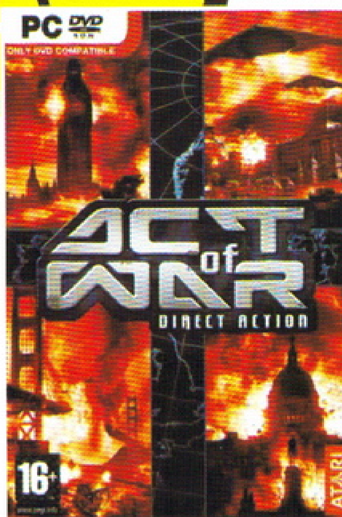
E INOLTRE: EMPIRE EARTH II / AREA 51 / SPLINTER CELL CHAOS THEORY / DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL

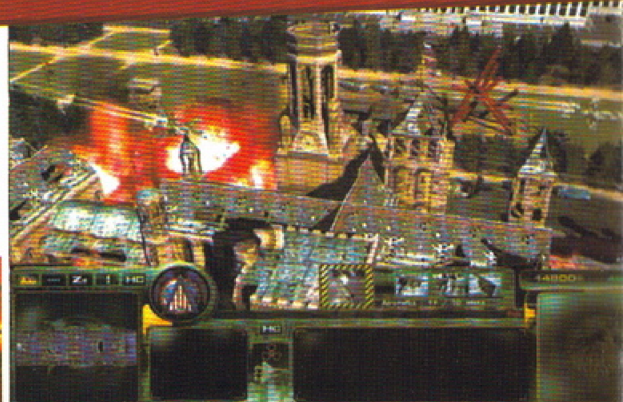
ATARI E PCGW SPECIAL CONTEST

VINCI 7 SINS E ACT OF WAR PER IL TUO PC!

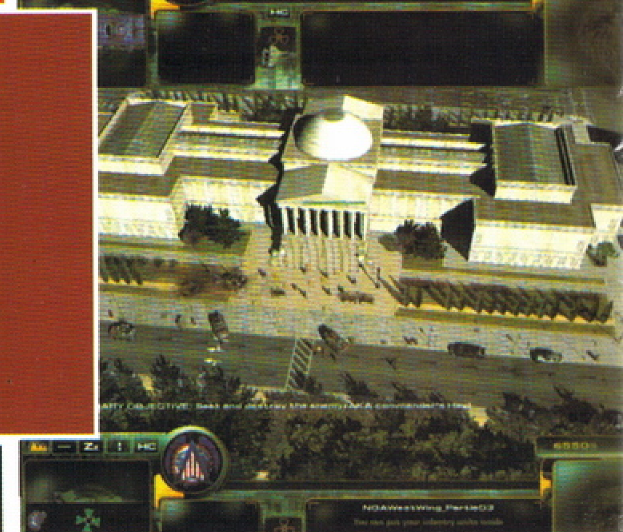
6 GIOCHI COMPLETI IN REGALO!

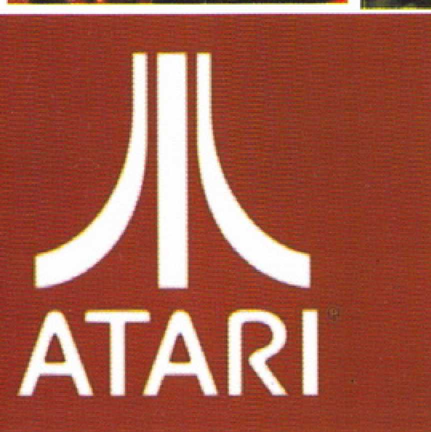
Volete dedicarvi a una **vita di stravizi** o gettarvi nella **furia della battaglia?** Bene, grazie ad **Atari** e **PCGW** è possibile sin da subito: vi basta partecipare al nostro contest per portarvi a casa **7 Sins** o **Act of War** in versione completa! I lettori che scriveranno la lettera o l'e-mail più interessante o divrtente verranno premiati con uno dei due giochi. Non dimenticate di specificare quale preferite e... in bocca al lupo!







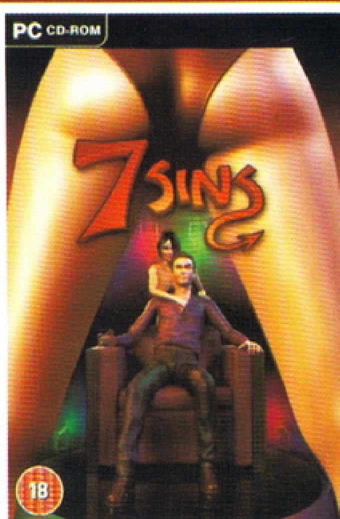












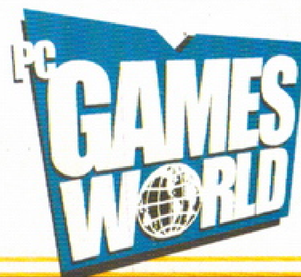
I NOSTRI INDIRIZZI

Posta: PCGW - Magic Press, Via Cancelliera 60, 00040 Ariccia(Roma)
E-mail: pcgw.redazione@gmail.com

I premi verranno equamente divisi tra lettere ed e-mail. Non verranno prese in considerazione partecipazioni prive di dati (nome, cognome, indirizzo). Il materiale ricevuto non verrà restituito.

Editoriale

Speciale
Giochi
Freeware



100 % Freeware

Benvenuti all'altro lato di PCGW: è sufficiente girare la rivista per immergersi in un mondo appassionante e che seguiamo con estremo interesse. Ormai avrete capito che crediamo fermamente nella scena freeware: come non accorgersi che si tratta di un vero e proprio vivaio di talenti del game design e della programmazione e che, soprattutto, ci sono tantissimi giochi divertenti da non perdere? È quindi con immenso piacere che vi invitiamo a non perdere una sola pagina di questa parte di PCGW, insieme con il nostro disco. Siamo certi che resterete davvero sedotti dall'altro lato di questa rivista...

I SIMS: DA DOVE VENGONO, COSA FANNO, DOVE ANDRANNO

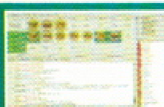
Un po' di storia e di attualità su uno dei fenomeni videoludici più grandi di sempre, vale a dire i Sims. Come sono nati, perché, come si chiamavano in principio? E perché si parla di giochi commerciali in uno spazio freeware? Perché intorno c'è tutta una comunità da non sottovalutare, fatta di passione e add-on!



PG 2

QUANDO BATTLETECH COLPISCE IN RETE

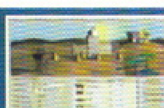
Non solo giochini da 5 minuti e via, ma anche mondi persistenti nella scena freeware. **MegamekNET** è uno degli esempi migliori: volete impegnarvi in una campagna interplanetaria per strappare il possesso degli altri pianeti ai vostri rivali, al comando di giganteschi mech? Potete farlo, e senza spendere un soldo.



PG 12

CAVALIERI DI ACCIAIO

Quando l'IA comincia a diventare prevedibile, c'è sempre l'avversario umano. E c'è tutta la comunità e la strategia di **Metal Knights**, un interessante strategico adatto a tutti gli strateghi da poltrona come pochi altri.



PG 15

Speciale The Sims





I SIMS. un po di storia.

Chi non conosce i Sims alzi la mano... anzi, si alzi e se ne vada per piacere. Naturalmente scherziamo, e siamo anche piuttosto sicuri che non ci siano molti giocatori che non conoscano, anche per solo sentito dire, i celeberrimi Sims. Se siete tra quelli, il miglior modo di descrivervi questa serie è probabilmente il termine "simulazione di vita", in realtà una simulazione molto più leggera e umoristica di quello che si potrebbe pensare. In **The Sims**, non ci sono nemici di fine livello o limiti di qualsiasi tipo: prendete un Sim, curatevi di lui, trovategli un lavoro, un partner, una casa, fatelo svagare o studiare, chiamare la mamma, fare il filo alla moglie del vicino, ordinare una pizza... il tutto senza agire direttamente e scontrandovi a volte con il suo umore. Sembra complicato? Lo è solo in apparenza, anche se sotto quest'apparenza la semplicità prende per mano la profondità e insieme le due vanno molto lontano. Il fenomeno prende il via nel 2000 (e scommettiamo che chi conosce la serie pensava che il capostipite risalisse a molti più anni fa), con l'uscita di **The Sims** appunto. Questi piccoli esseri, irresistibilmente simpatici a causa del loro dialetto fatto di strani versi e intonazioni, noto come Simlish, si impongono all'attenzione di giocatori e soprattutto giocatrici (che si dice rappresentino il 50% dei giocatori totali di **The Sims**) come mai nessun altro titolo, tanto da generare un

COME LO CHIAMEREMO?

Tutti i progetti hanno un nome in codice, o cambiano titolo per questa o quell'esigenza. ***The Sims*** *non fa eccezione, o meglio la fa nel senso opposto visto che è passato per parecchi nomi prima di giungere all'essenziale concentrazione del suo concetto in quelle due parole. Ah, siete tra quelli che pensano che il nome non conti? Allora pensate che il concetto originale è nato con il nome "Home Tactics: The Experimental Domestic Simulator" ed è passato, tra gli altri, anche per il raccapricciante "Sim Doll House".*

volume di vendita di più di 15 milioni di copie, e numerosi pacchetti di espansione. In realtà il fenomeno non nasce per puro colpo di genio, ma dalla difficoltà di trasportare le serie più famose della Maxis, come **Sim City**, in pieno 3D. Troppi dettagli, troppa poca potenza nelle macchine di allora. Urgeva un'idea, e un intraprendente Will Wright si mise al lavoro, nel suo tempo libero, su un gioco dove invece di città intere bisognava costruire case... e vedersela con i caratterini dei loro abitanti!

...E UN PO' DI ATTUALITÀ!

Nell'epoca di **The Sims 2** e della sua prima espansione, **University**, la comunità intorno a questo gioco/non gioco è più forte che mai.

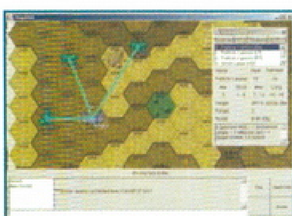
La comunità, che tanto per restare in tema è un concetto alla base del successo di molti giochi e produzioni (badate bene, produzioni) freeware, nel caso dei Sims non è nata per caso ma è stata voluta fortemente e creata da Maxis prima ancora del lancio del gioco. Eventi, chiacchierate via web-cam, tool di sviluppo per personalizzare i propri Sims e grande attenzione al feedback (molte espansioni sono nate dalle richieste dei giocatori). Al giorno d'oggi, questa comunità si manifesta in siti e portali dedicati che raccolgono gli utenti e che fanno del download di add-on gratuiti (e non) un loro punto fermo, anche con competizioni per la creazione dell'oggetto migliore. In questi portali si vive quasi una seconda vita simulata, dove molti partecipano attivamente con lo stesso entusiasmo con cui curano i loro Sims. L'add-on non si ferma alla classica skin in più, ma arriva alle mattonelle per il pavimento e a ogni più piccolo particolare che possiate immaginare della casa - o della vita - di un Sim. Alcuni giocatori diventano quasi arredatori virtuali di professione, curandosi di creare interi appartamenti su misura, e gli esempi non finiscono qui. Pensate solo che se è possibile in **The Sims 2**, è anche molto probabile che qualcuno lo stia già facendo o l'abbia già fatto. Questo, tra parentesi, è anche uno dei più probabili motivi della minore diffusione dei Sims su console: l'impossibilità di personalizzare a piacimento. Ma adesso, con più di 30 milioni di giocatori, altre espansioni in arrivo, altre ancora sicuramente in fase di ideazione, nuove sorprese e una comunità che continua a crescere, dove andranno i Sims? Noi non siamo in grado di dirlo, ma se volete far parte del gruppo, condividere idee e sentirvi parte di una comunità smisurata, fatevi pure avanti: non si direbbe, ma c'è posto per tutti

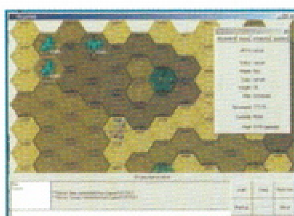


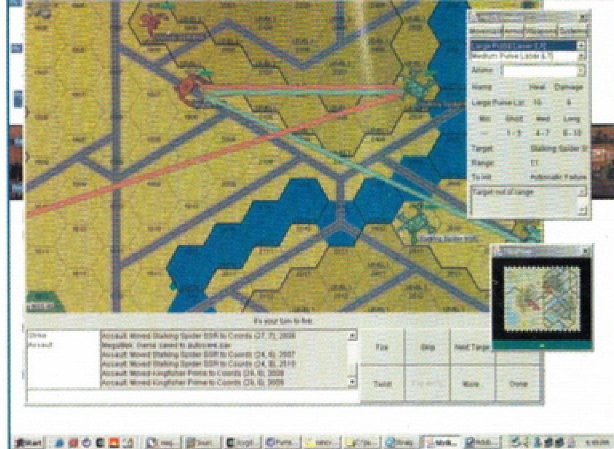
MAESTRI DI VITA SIMULATA

*Si potrebbe dire che il motivo dell'immenso successo dei Sims è dovuto all'idea originale... sbagliando. Il concetto della vita simulata di un essere umano è stato applicato a un videogioco moltissimo tempo fa, e in più di un'occasione. Quella che ci viene in mente per prima risponde al nome di **Little Computer People** per Commodore 64, gioco in cui si aveva un unico e sempre differente abitante di una casa virtuale, con le sue necessità alle quali provvedere. Vi ricorda qualcosa?*

MEGAMEK offre un livello di strategia veramente profondissimo, più di tanti giochi commerciali.

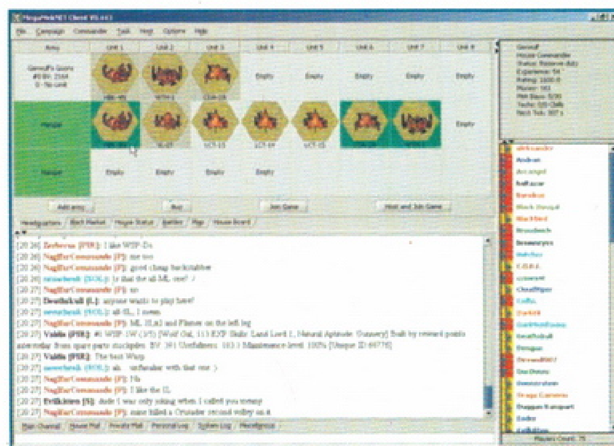






I MECH possono essere personalizzati fino all'inverosimile, per la gioia degli appassionati di strategia.

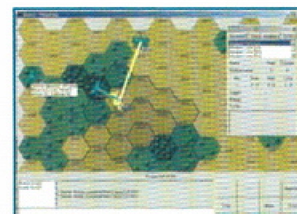




MegamekNET

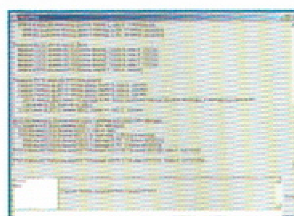
NEL CD

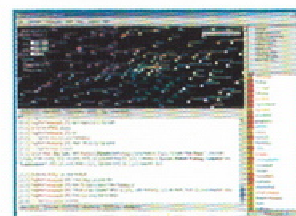
C'è poco da dire di nuovo sul fascino e sulla profondità di Battletech. Ma non avete mai trovato difficoltà a organizzare sessioni di gioco, con la necessità di riunire più giocatori e allestire il campo di battaglia? Nessun problema, per permettervi di non abbandonare questa passione (o sperimentarla) potete rivolgervi a **MegaMek**, un appassionante strategico online dove gli sfidanti abbondano e le sfide non mancano. L'inizio è piuttosto complicato, ma vi veniamo in aiuto noi con qualche cenno nel box che trovate nella pagina, e istruzioni completissime recuperabili tramite le fonti ufficiali del sito. La componente strategica in **Megamek** è pesantissima: i tipi di mech differenti abbondano, e le regole si prendono cura di tutti i fattori coinvolti, comprese le abilità dei piloti che possono crescere diventando esperti veterani battaglia dopo battaglia. La campagna di **Megamek** è sempre attiva e si evolve a seconda dell'esito degli scontri tra i giocatori, che possono conquistare o perdere percentuali di terreno dei vari pianeti, o anche lanciarsi in raid per strappare al nemico qualche mech. I rapporti tra le fazioni, la presenza di mercenari che possono combattere per il miglior offerente, il mercato nero, le numerose differenze tra i mech per aspetto, velocità, potenza di fuoco e tonnellaggio… la lista è praticamente infinita. Le possibilità sono tantissime e le mappe anche, senza contare che lo sviluppo e l'accaparramento di mech, nonché la soddisfazione di possedere una propria armata meccanica personale, sono chicche imperdibili per tutti quelli che hanno i mech di Battletech nel cuore. Se proprio **Megamek** sarà la vostra prima esperienza in merito, avrete bisogno di pazienza doppia per entrare nel gioco, senza contare le prime batoste che arriveranno dai giocatori più forti. Non demordete e ricordate che in ogni buon strategico (e **Megamek** è un OTTIMO strategico) le basi del gioco sono in fondo semplici e richiedono solo un po' di oliatura agli ingranaggi. Non solo quelli dei mech.



COME CONNETTERSI

Prendere il via a **MegaMek** *può essere un problema, ma seguendo queste indicazioni dovreste riuscire a prendere il possesso del vostro primo squadrone di mech abbastanza in fretta. Il primo passo sarà eseguite l'autoupdate (lanciando il file update.bat). Una volta lanciato il gioco, il programma creerà automaticamente un file di configurazione e dovrà essere lanciato di nuovo. Per cominciare scegliete un nome quando vi viene richiesto e lasciate inalterati gli altri campi (password compresa). Date l'ok e vi troverete nella lobby principale, dove potrete cominciare la vostra carriera come reclute (scegliendo la voce Enroll dal menu Campaign). A questo punto avrete a disposizione dei mech da poter schierare: fate riferimento ai comodi file di help e al sito per capire come procedere a questo punto e ripassare, o imparare, le regole del gioco. In bocca al mech!*



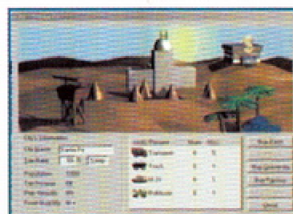


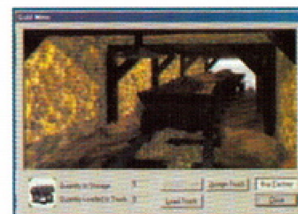






LE UNITÀ sono tutte caratterizzate benissimo grazie a specifiche abilità.



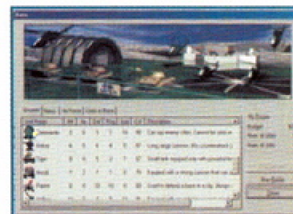


LA COMUNITÀ di giocatori di questo titolo freeware è semplicemente fantastica.

Metal Knights

NEL CD

La scena freeware e shareware spinge quasi sempre a creare titoli ispirati a giochi già esistenti, perché investire nel concetto non dà un ritorno. **Metal Knights** è un caso particolare, uno in cui pur partendo da canoni comuni (le unità, l'espansione, le risorse) il gioco risulta originale e caratteristico. Gran parte della forza di questo gioco è la comunità che ci gira intorno, visto che Metal Knights è un titolo da giocare per forza di cose online se si vuole trarre il meglio da esso. Le sessioni vengono organizzate e mantenute su due differenti server, ognuno con ranking separati, e vengono giocate a turni secondo i parametri impostati. Con un turno massimo di 72 ore, ad esempio, tutti i giocatori impegnati nella sessione devono giocare le proprie mosse entro il limite di tempo o perderlo, e ovviamente se tutti agiscono prima del limite, il gioco passa immediatamente al turno successivo. In questo modo può capitare che le partite si protraggano anche per diverse settimane, ma la possibilità di portare avanti più di una sessione contemporaneamente aiuta a non entrare in crisi di astinenza. Sul campo, **Metal Knights** si schiera con una vastissima serie di unità, ben 34 differenti tra il semplice soldato e i temibili **Metal Knights**, vere macchine di distruzione globale. Molte abilità speciali (i commandos, per esempio, non possono essere visti a distanza neanche dai radar) e unità prettamente navali o aeree, anche da trasporto, rendono ogni unità differente e non semplicemente più o meno potente delle altre. Gli stili di gioco variano quindi a seconda del tipo di giocatore, più espansionistico o aggressivo ad esempio, e non c'è una strategia obbligata o più fruttuosa. Sul sito ufficiale del gioco sono presenti anche numerosi add-on, soprattutto set grafici e sonori alternativi, ma soprattutto tornei e iniziative organizzate dalla comunità. Ricordiamo che mentre il gioco in locale è gratuito, quello online contro altri giocatori umani necessita, dopo il periodo di prova, di una registrazione. Per questo ultimo caso, tutte le istruzioni necessarie sono reperibili sul sito ufficiale.

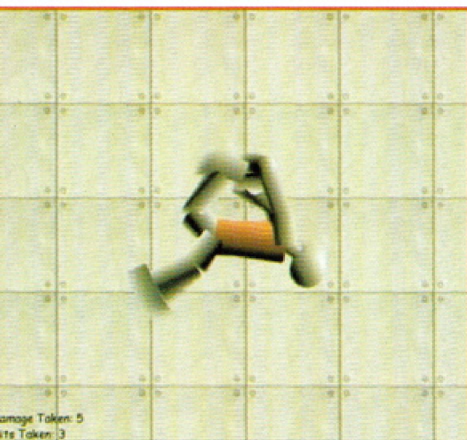




L'ONLINE, a differenza delle modalità single-player, necessita di una registrazione.



Ragdoll Matrix

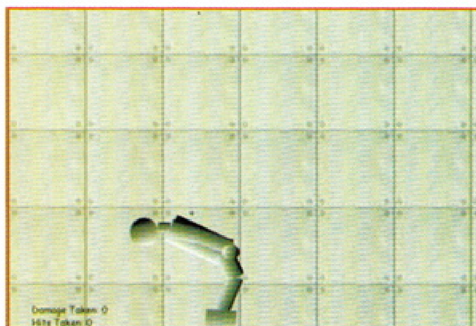


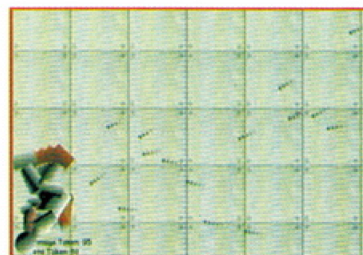
I CONTROLLI

ESC - *Uscita*
F12 - *Reset Livello*
F1 - *Nuova Partita*
F2 - *Cambio di difficoltà*
F3 - *Sonoro On/Off*
F4 - *Dettaglio grafica*
F5 - *Cambio modalità di gioco*
F6 - *Aiuto arti On/Off*
F7 - *Musica On/Off*
BARRA SPAZIO - *Settaggio tasti*
+/- - *Velocità di gioco*

Ispirato da piccoli capolavori di concetto come Truck Dismount e Stair Dismount, dove abbiamo trovato dei piccoli manichini sorprendentemente ben animati alle prese con incidenti più o meno spettacolari, **Ragdoll Matrix** aggiunge l'elemento slow-motion al tutto. Stavolta si tratta di schivare le pallottole che arrivano da tutte le direzioni (vedete il collegamento con Matrix) muovendo il manichino e gestendo tutte le interazioni tra i suoi arti. Qualche extra non trascurabile, come mosse speciali o la possibilità di sbloccare modalità di gioco supplementari, lo rendono il gioco perfetto per la pausa pranzo. Ma fate attenzione, la sindrome da "ultima partita" è sempre in agguato e potrebbe farvi perdere moltissimo tempo al grido di "solo un'altra partita". Notevole anche la modalità per due giocatori.

MATRIX ha fatto scuola: ora sta a voi schivare le pallottole!

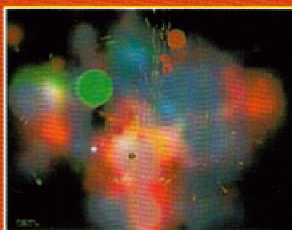


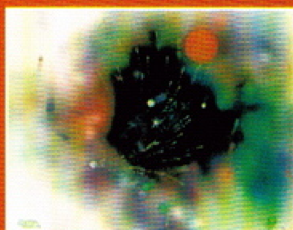


LE ANIMAZIONI Sono veramente sorprendenti. Un plauso allo sviluppatore!

Mono

JEFF MINTER sarebbe orgoglioso di questo gioco!









UNA SMART BOMB aiuta nei momenti di maggiore caos!

I CONTROLLI

MOUSE - *Movimento*
W,A,S,D - *Rotazione*
X - *Smart Bomb*
TASTO SX MOUSE - *Fuoco*
P - *Pausa*
ESC - *Uscita*

Gli sviluppatori di **mono** definiscono il loro gioco come un incrocio tra Asteroids, Robotron e... PaintShop! Se la cosa vi sembra assurda, vi basterà fare una partita a questo psichedelico sparatutto per cambiare idea e rimanere piacevolmente sorpresi dal concetto tanto semplice quanto accattivante. Gran parte del merito va alla grafica, visto il concetto di gioco che si basa tutto sui colori (come il mitico Wizball... chi lo ricorda?). Lo scopo è infatti di far cambiare il colore dello schermo da nero a bianco o viceversa, sparando a palle colorate dei tre colori primari. A seconda del loro colore, queste palle (che poi sarebbero i nemici) hanno poi un atteggiamento differente. A dispetto di questa spiegazione che può sembrare intricata, **mono** è molto semplice da giocare e divertente anche se non si persegue l'obiettivo a tutti i costi. Uno dei migliori!

Neverball

Titolo di azione che però richiede anche un'abilità degna di un puzzle game, Neverball ha come protagonista una palla che ricorda quella di antichi e gloriosi giochi come Trailblazers. Il concetto però è modernissimo e si rifà a Super Monkey Ball e titoli simili, dove il giocatore muove il piano di gioco e la palla si sposta a seconda dell'inclinazione di quest'ultimo, quindi in modo indiretto. La fisica del gioco è sorprendente, così come tutta la realizzazione tecnica che è degna dei migliori giochi freeware in circolazione e forse anche di altri titoli a prezzo pieno. Fate attenzione al livello di difficoltà e armatevi di pazienza, visto che l'elemento puzzle si accentua di livello in livello e rende gli ultimi quadri delle prove veramente toste. Ben 50 livelli (e forse qualcuno di più) e un limite di tempo che scandirà i vostri tentativi sono un impegno non indifferente, che solo i giocatori più determinati riusciranno a portare a termine.

I CONTROLLI

BARRA SPAZIO- *Pausa*
F1 - *Visuale 1*
F2 - *Visuale 2*
F3 - *Visuale 3*
MOUSE - *Movimento piano*



MARBLE MADNESS è una delle fonti di ispirazione di questo gioco.



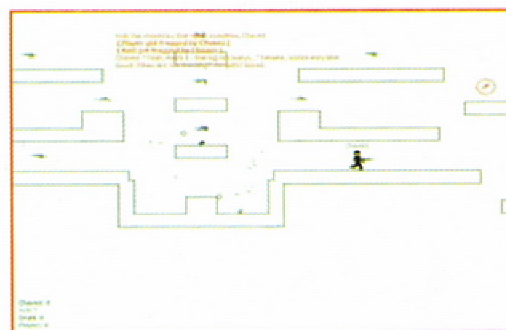


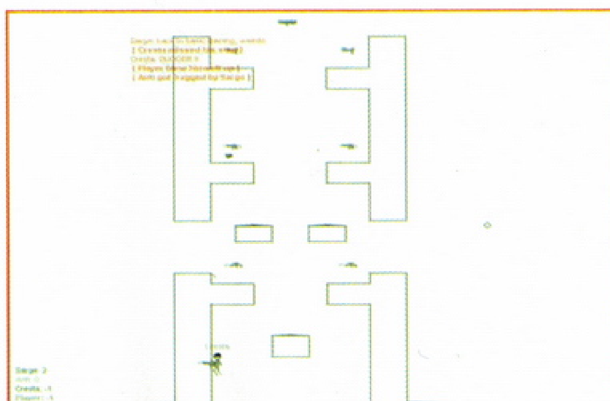
Stick Soldiers 2

Prima di fare il salto allo shareware con il terzo episodio, gli sviluppatori ci regalano questo **Stick Soldiers 2**, uno sparatutto frenetico che dimostra come il 3D non sia necessario neanche per le frag-fest. Le partite si svolgono su schermate statiche, dove al controllo del nostro bel soldatino stilizzato che più stilizzato non si può, dovremo raccogliere le armi e gli equipaggiamenti sparsi per i livelli e fare appunto a pezzi gli altri. La grafica è spartana quanto ci si può aspettare, ma anche molto nitida e pulita. I controlli danno qualche problema nel caso di equipaggiamenti particolari come i jetpack, ma a parte questo, **Stick Soldiers 2** resta uno dei migliori "giochini" di azione disponibili al momento sulla scena freeware. Ideale per fraggare in allegria i vostri amici in tutta comodità e velocità.

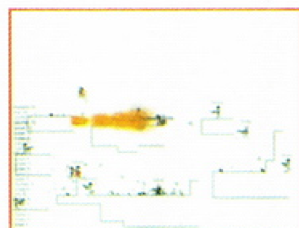
I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
BARRA SPAZIO - *Fuoco*
M,N - *Scorri arm*
B - *Fuoco secondario*
ALT DESTRO - *Salto*
CTRL DESTRO - *Accovacciarsi*
0 (TASTIERINO) - *Jetpack*





QUESTO SEQUEL sviluppa le idee di uno dei titoli freeware più divertenti.





Last Dimension



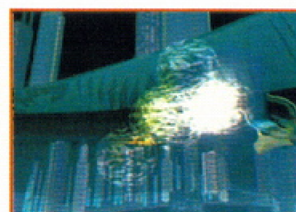
I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
Z - *Fuoco*
X - *Lock-on*
C - *Barriera*
SHIFT - *Movimento mirino*

Cortissimo ma movimentato quanto basta questo **Last Dimension**, uno sparatutto 3D che non si fa mancare nulla. Già la scelta dell'astronave fa capire di trovarsi di fronte a uno sparatutto ben congegnato, e la buona grafica 3D conferma questa impressione. Il movimento della nave è limitato a binari ben definiti, e le due navicelle differiscono per capacità di resistenza ai colpi nemici o la possibilità di lockare più nemici. Nel gioco figura anche un boss che tiene alto il nome della categoria, ma purtroppo quando sembra che il più bello stia per arrivare, **Last Dimension** finisce. Per quello che dura, si tratta comunque di uno sparatutto divertente e soprattutto ben pensato.



LA SCELTA dell'astronave è importante in questo gradevole sparatutto 3D.







Titan Omega Revelations

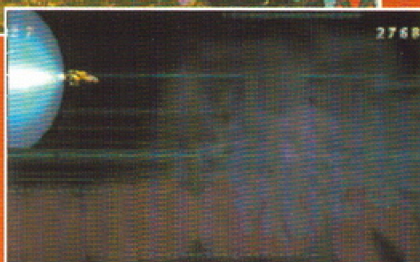


SEMPLICE da giocare, questo titolo è però difficile da padroneggiare!









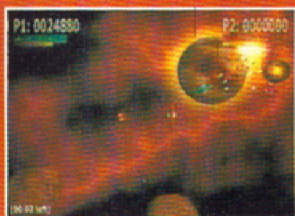
Semplice quanto basta e privo di inutili complicazioni, questo è in poche parole **Titan Omega Revelations.** Questo non vuol dire che questo simpatico sparatutto sia anche semplicistico, visto che permette di controllare un'intera squadriglia di astronavi impartendo semplici ordini ai propri compagni. Come se non bastasse, il gioco si fa forte anche di una trama spiegata da alcuni intermezzi, di una modalità per due giocatori e di un sistema di potenziamento delle astronavi. Ottima anche la longevità, con un totale di 13 livelli che non impegneranno di certo poco a lungo anche gli smanettoni più smaliziati. Un po' semplicistica la grafica, ma l'aspetto fumettoso e le numerose features uniche di questo sparatutto gli valgono il perdono da questo punto di vista. Considerando che complessivamente **Titan Omega Revelations** è migliore di altri sparatutto shareware, non potevamo che includerlo nella nostra raccolta per farvelo provare.



I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
CTRL - *Fuoco*
SPAZIO + DIREZIONE - *Comandi Bot*

Ultimate Steroids







ASTEROIDS è un classico che fa sempre piacere veder rivisitato.

Ennesimo clone di Asteroids, ancora una volta validissimo, Ultimate Steroids fa di una grafica piuttosto buona la sua marcia in più. A dare un pizzico di sapore a un concept oramai leggendario intervengono 10 tipi differenti di potenziamenti e un totale di 22 livelli che si pongono decisamente sopra la media degli altri cloni di Asteroids. Senza dimenticare che oltre ai soliti asteroidi, di tanto in tanto fanno capolino sullo schermo anche altri pericoli come UFO o altre amenità. Ultimate Steroids offre anche una modalità che permette di modificare vari parametri per personalizzare e adattare l'esperienza di gioco a proprio piacimento. Ultima, ma non per importanza, la modalità per due giocatori che possono affrontare una partita sia cooperando che competendo tra loro. Niente di eccezionale da inventare, ma quello che si poteva fare è stato fatto. In pieno.



22 LIVELLI di gioco assicurano un buon livello di sfida.

I CONTROLLI

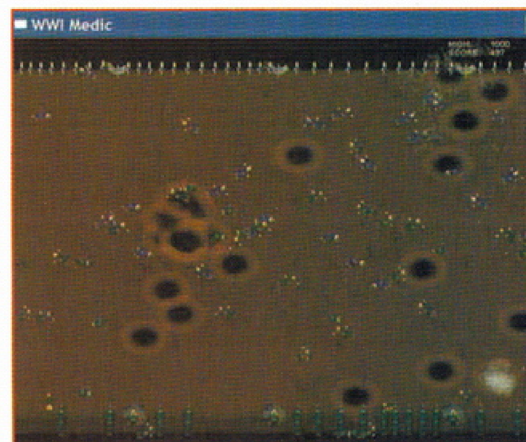
- FRECCIA SU - *Spinta*
- FRECCIA DESTRA - *Rotazione a destra*
- FRECCIA SINISTRA - *Rotazione a sinistra*
- CTRL - *Fuoco*
- ESC - *Uscita*
- F5-F8 - *trucchi*

WWI Medic

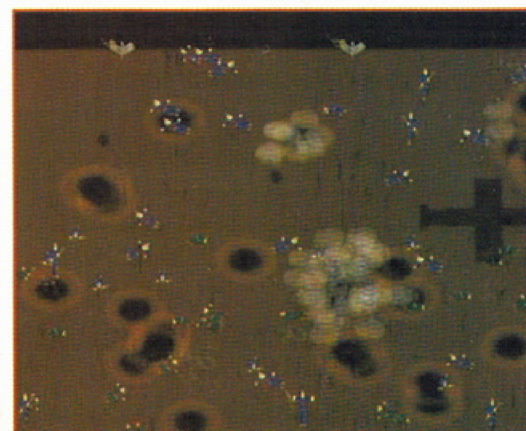
Gli sparatutto visti al contrario. Mentre di solito i personaggi dei videogiochi impugnano armi, in **WWI Medic** le nostre armi sono un bel kit medico e tanta prudenza. La grafica è spartana, ma l'azione caotica al punto che non ci farete troppo caso mentre sarete impegnati a portare a termine i vostri compiti. Quali? Andare a curare i soldati del vostro schieramento rimasti feriti nel conflitto che campeggia sullo schermo. Le cose all'inizio sembrano monotone, con pochi colpi sparati a distanza tra le due linee, ma quando cominceranno ad arrivare raid aerei, bombe e cariche varie, dovrete darvi da fare per salvare la vita degli altri (senza dimenticare la vostra prima di tutto). **WWI Medic** è anche un gioco globalmente molto poco longevo, ma per qualche quarto d'ora di frenetica azione diversa dal solito fa il suo dovere più che degnamente.

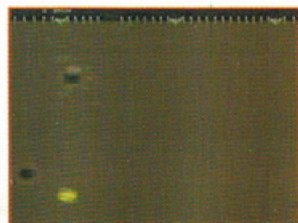
I CONTROLLI

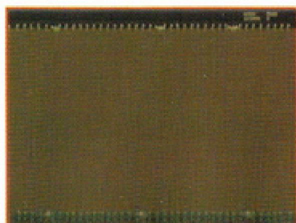
- W - *Su*
- A - *Sinistra*
- D - *Destra*
- X - *Giù*
- BARRA SPAZIO - *Accovacciamento sì/no*
- ENTER - *Cura, solleva, posa*

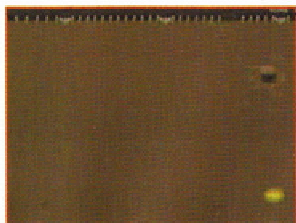


PER UNA VOLTA invece di uccidere dovrete salvare delle vite!



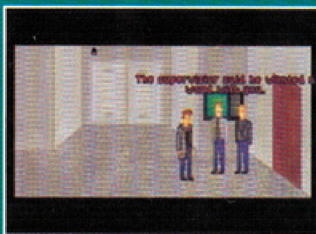




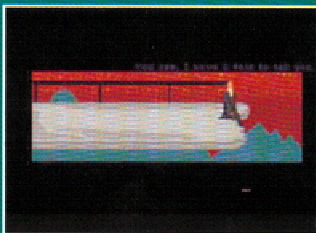


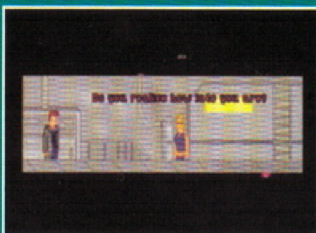
The Perils of Poom

Una delle avventure freeware più lunghe e migliori in assoluto, The Perils of Poom prende spunto dal classico espediente che accomuna molti titoli di questo genere: il protagonista, quasi per caso e durante un normalissimo giorno della sua vita, si trova coinvolto per caso in avventure al di là di qualsiasi immaginazione... durante le quali, tra l'altro, non perde mai il suo aplomb e il gusto per la battuta salace. The Perils of Poom presta anche molta attenzione alla trama, con intermezzi molto lunghi e articolati che spiegano in dettaglio cosa sta accadendo e permettono naturalmente di farsi quattro risate. Inoltre, novità praticamente assoluta per un titolo di questo genere, è dotato di una certa area bonus alla fine del gioco, accessibile facendo una determinata cosa nel corso dell'avventura. Praticamente, il solo difetto di questa superba avventura sta nel basso livello di difficoltà degli enigmi, che casi particolari a parte non dovrebbero impegnare nessuno più di tanto. Se siete amanti delle avventure punta-e-clicca vecchio stile, dimenticatevi pure di trovarvi di fronte a un titolo freeware: nel corso del gioco, non troverete nulla in grado di ricordarvelo.



PER CHI AMA LE AVVENTURE questo The Perils of Poom è il gioco ideale.

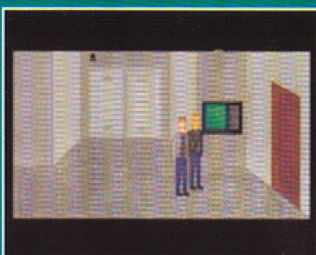




I CONTROLLI

- MOUSE - *Movimento cursore*
- TAB - *Inventari*
- F5 - *Salva gioco*
- F7 - *Carica gioco*
- F9 - *Ricomincia*

FIN DAL MENU INIZIALE SI PUÒ INTUIRE l'alto livello qualitativo del design, un altro tratto caratteristico dei lavori di questo autore.













Apprentice

ECCO UN ALTRO TITOLO per i nostalgici dell'Epoca d'oro di Lucas e Sierra.



I CONTROLLI

- MOUSE - *Movimento + Interazione*
- 1 - *Esamina*
- 2 - *Prendi*
- 3 - *Parla con*
- 4 - *Usa*



Piccola avventura punta-e-clicca realizzata con il popolarissimo AGS, Adventure Game Studio, **Apprentice** è un piccolo classico e riprende fino in fondo tutti gli elementi delle avventure di questo genere. Situazioni umoristiche, commenti salaci da parte del protagonista e un uso molto buono di enigmi e puzzle che impegnano per tutta la durata dell'avventura. Purtroppo questo è uno dei difetti maggiori di Apprentice, che può essere portato a termine in poco più di un paio d'ore, o anche meno per i giocatori più esperti. Se vi mancano i giorni d'oro della LucasArts e non volete perdere troppe ore per un revival, questa è l'avventura migliore che possiamo consigliarvi, anche come ottimo antipasto per i più rifinit seguiti.

The Spirit Engine

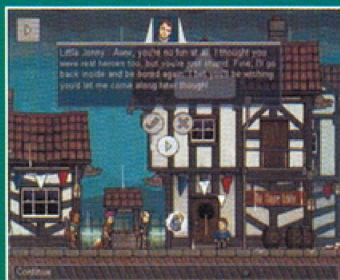
Incredibile il livello tecnico e generale dell'intera produzione di questo The Spirit Engine, un GdR che si rifà per stile e sistema ai titoli di questo genere per console.
Per cominciare, il gioco permette di creare un party di tre personaggi dalle caratteristiche e dalla storia differenti e che influenzeranno alcuni eventi del gioco.
Oltre questo bellissimo punto a favore, The Spirit Engine si presenta in maniera impeccabile con una grafica tra le migliori mai realizzate a livello amatoriale e una longevità di tutto rispetto. Il sistema di combattimento è molto semplice e immediato, ed è una fortuna considerando l'alto numero di nemici che vengono scagliati contro il gruppo nel corso dell'avventura. Il livello di difficoltà non concede nulla e anzi richiede molta pianificazione e attenzione nelle battaglie, secondo un classico sistema di forbici-sasso-carta che permette di capire all'istante quello che accade sullo schermo. Considerate che anche la storia non è niente male e capirete i motivi per cui questo è uno di quei titoli freeware assolutamente da non perdere.

I CONTROLLI

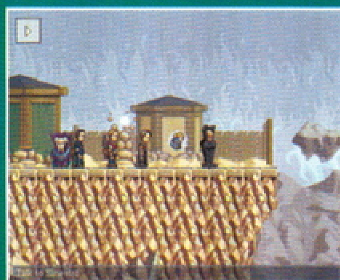
ESC - *Uscita*
FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
SPAZIO - *Freccia destra*
1 - *Skill Chains personaggio 1*
2 - *Skill Chains personaggio 2*
3 - *Skill Chains personaggio 3*
I - *Inventario*
Q - *Riassunto quest*
BARRA SPAZIO - *Scorri testo/cambia personaggio*

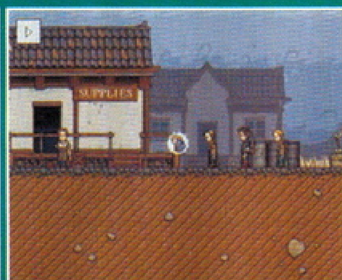
GRAFICAMENTE questo titolo è davvero meritevole.

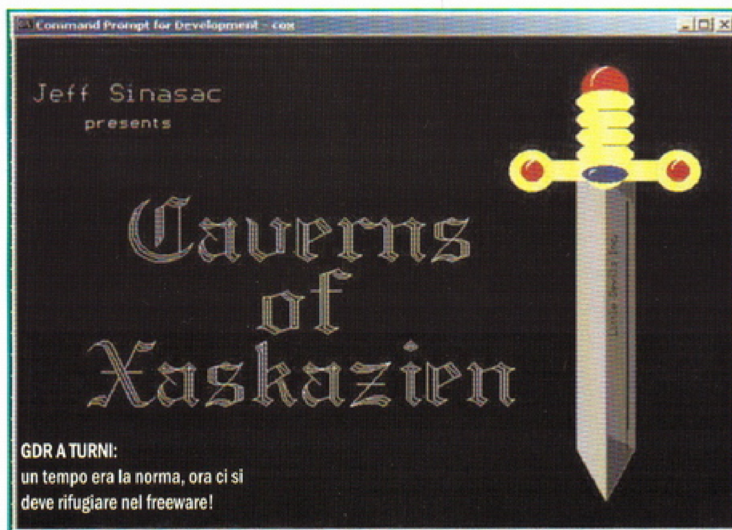




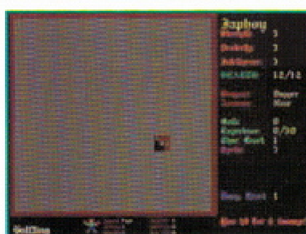








GDR A TURNI: un tempo era la norma, ora ci si deve rifugiare nel freeware!





Caverns of Xaskazien

I CONTROLLI

8 - *Su*
6 - *Destra*
2 - *Giù*
4 - *Sinistra*
C - *Magia*
Q - *Salvataggio e uscita*

L'essenzialità unità alla profondità sono i tratti distintivi di questo **Caverns of Xaskazien**, un piccolo GdR a turni programmato in velocità. Al comando di uno stereotipato eroe dovrete scendere il più possibile in un dungeon e affrontare orda dopo orda di pericolosi nemici. In realtà **Caverns of Xaskazien** è un GDR molto piccolo e adatto a partite veloci, rese più divertenti dal forte humour che pervade il gioco, e gli effetti sonori ne sono un esempio. Un bel numero di mappe e mostri permette comunque di divertirsi, di tanto in tanto, senza impegnarsi nella solita avventura epica.







MegamekNet

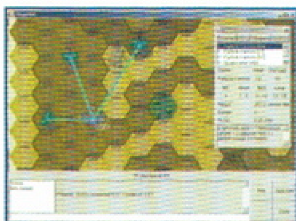
I CONTROLLI

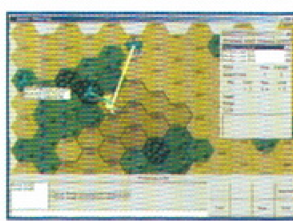
MOUSE - *Movimento + interazione*



Di **MegamekNet**, variante online di questo bellissimo strategico che si rifà all'universo di Battletech, potete trovare una recensione molto esauriente qualche pagina più indietro, completa delle istruzioni per connettersi e superare i primi scogli. Oltre che connettervi e giocare la campagna, con Megamek potrete comunque giocare degli scenari in singolo e prendere confidenza con il sistema, complesso quanto quello di qualsiasi gioco tratto da uno strategico da tavolo. Grafica non spettacolare e tantissimo testo, ma questo è uno di quei titoli freeware in grado di diventare un passatempo costante per qualsiasi giocatore interessato al genere. Se non ci credete e la strategia è adatta ai vostri gusti, provateci pure per scoprirvi d'accordo con noi.

BATTLETECH è una fonte meravigliosa da cui attingere... e si vede!

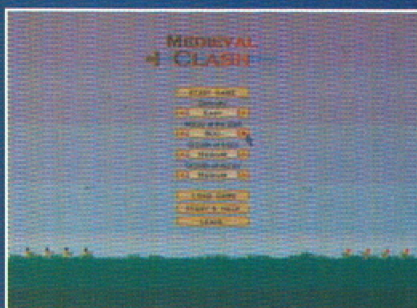






Medieval Clash





L'INIZIO è facile, ma non temete; il gioco si fa presto molto duro!



Medieval Clash sembra ingannevolmente facile. Basta cominciare una partita e capire il meccanismo per pensare di vincere in pochi minuti, ma non passerà molto che vi troverete in mezzo a una battaglia combattuta fino all'ultimo. Il meccanismo è molto semplice: basta scegliere quale unità o costruzione produrre, a seconda delle proprie riserve finanziarie, e questo verrà fatto. Le costruzioni saranno applicate automaticamente al nostro castello, mentre i soldati partiranno verso il nemico e danneggeranno le sue unità o il castello, fino alla distruzione di una delle due parti. Purtroppo non è prevista nessuna modalità multiplayer e il gioco è tutt'altro che di qualità eccelsa a livello tecnico, ma sotto l'aspetto spartano c'è un titolo molto divertente e anche abbastanza impegnativo da scoprire.



I CONTROLLI

MOUSE - *Movimento + azione*

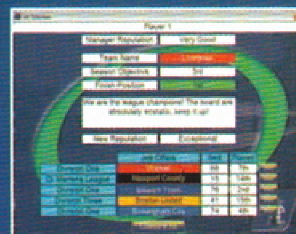
Soccer Cards

Di giochi di calcio manageriali ne abbiamo visti tanti, ma mai nessuno che unisse al fascino del soccer una delle mode più in voga del momento: i card game. In Soccer Cards le azioni della partita vengono infatti giocate scoprendo una delle carte disposte sul piano di gioco, e anche se la fortuna gioca un ruolo importante bisogna anche adoperare un minimo di strategia per portare a casa il risultato.

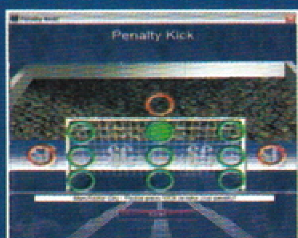
Il gioco è molto facile da apprendere e offre anche una modalità Carriera simile a quella di manageriali più blasonati, con una squadra da portare ai vertici delle serie maggiori dopo un inizio nelle serie basse. È possibile cambiare anche la skin delle carte, e l'opzione di salvataggio arriva come una preziosa ancora di salvataggio per l'impossibilità di terminare questo gioco in una breve sessione.

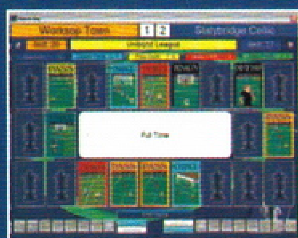
I CONTROLLI

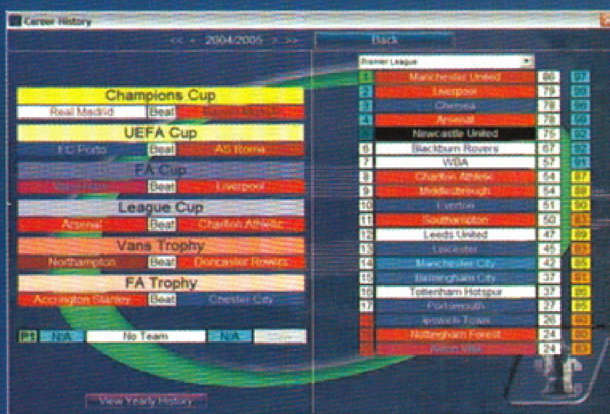
P - *Pesca una carta a caso*
A - *Attacco*
D - *Difesa*
1 - *Attacco totale*
2 - *Possesso palla*
3 - *Aggira fuorigioco*
4 - *Sostituzione*
5 - *Melina*



L'IDEA ORIGINALE è stata quella di un card game calcistico.







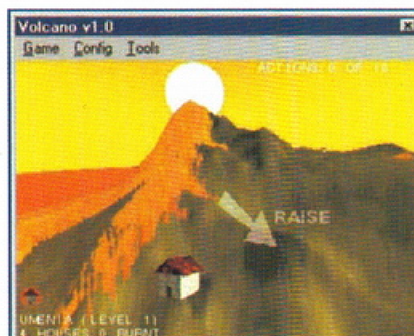
LA MODALITÀ carriera è assai profonda.

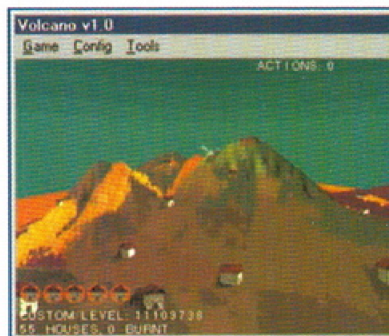
Volcano

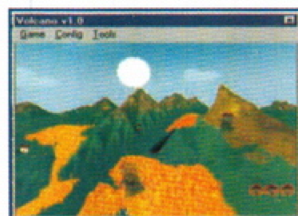
V **olcano** è un particolarissimo "simulatore di divinità", genere portato in auge dal famoso Populous. Qui viene offerta la possibilità di scegliere se impersonare una divinità malvagia o una benevola (rispettivamente Thanatos e Gaia), che controllando i flussi di lava dei vulcani dovranno sterminare gli abitanti o salvarli, a seconda della loro natura. Tutto questo in maniera molto semplice: le uniche azioni disponibili sono quelle che erano la base di Populous, il sollevamento o l'abbassamento del terreno, che a seconda della sua conformazione farà fluire il magma in una direzione piuttosto che nell'altra. La grafica non è niente di eccezionale, visto il 3D e la produzione non commerciale del gioco, ma **Volcano** è ugualmente un gioco da non snobbare, anche perché con oltre 20 livelli e mappe generate casualmente permette di sbizzarrirsi un bel po'.

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
W - *Rotazione a sinistra*
C - *Rotazione a destra*
S - *Rotazione su*
X - *Rotazione giù*
RET - *Casa successiva*
L - *Lava*











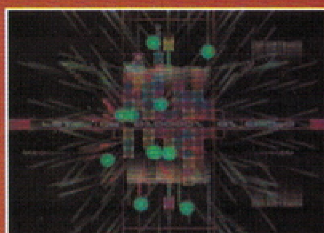
IL VULCANO può essere usato per il Bene (Gaia) o per il Male (Thanatos)...

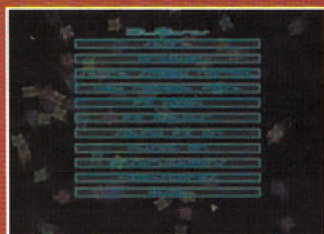
DUOtris

Un'altra variante di Tetris, ma stavolta ancora più complicata. In DUOtris l'area di gioco è divisa in due, e in ogni parte i blocchi entrano in gioco dall'estremità e si dirigono verso il centro dello schermo. Sembra semplice, ma tenere gli occhi su due differenti porzioni dello schermo prima o poi comincerà a darvi problemi, e le cose non migliorano in nessuna delle due modalità di gioco (nel senso che sono sufficientemente intricate). La grafica è pulitissima e molto nitida e, insieme all'alto ritmo di gioco e a ben 4 livelli di difficoltà tra cui scegliere, fanno di questo puzzle un titolo additivo e coinvolgente al massimo.

I CONTROLLI

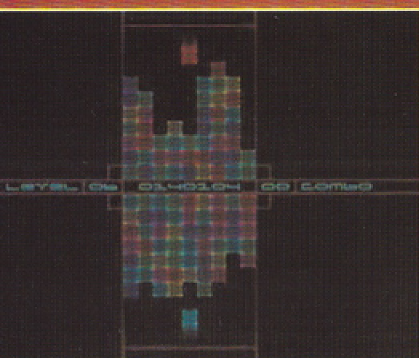
FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
CTRL - *Cambio colore*
P - *Pausa*
ESC - *Uscita*





LA DIFFICOLTÀ può essere settata su ben 4 livelli differenti.

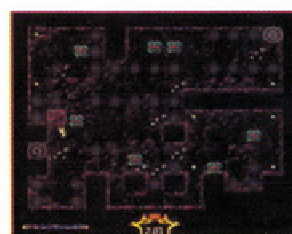






NEI LIVELLI AVANZATI LE COSE SI COMPLICANO con passaggi raggiungibili solo con blocchi di un certo colore e ostacoli simili.





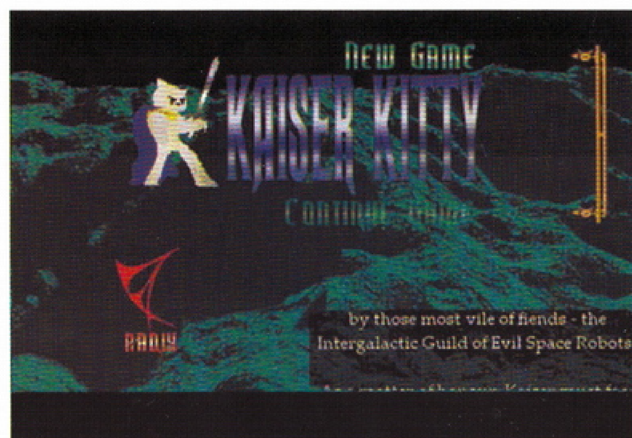
UN GIOCO PER TUTTI: se non riuscite ad andare avanti, niente paura, il gioco vi offre vite infinite e salvataggi automatici.

Kaiser Kitty

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
W, A, S, D - *Cambio gravità*





Gioco d'azione solo a prima vista, **Kaiser Kitty** è caratterizzato da una componente unica: la possibilità di cambiare la gravità con tutto quello che ne consegue. Inutile dire che gli enigmi e i livelli sono basati proprio su questo elemento, che deve essere sfruttato al meglio per riuscire a progredire lungo i 20 livelli che compongono il gioco. I puzzle non sono mai troppo difficili, e se riuscirete a sopportare la grafica minimalista non dovreste avere problemi a gratificarvi dell'impresa di arrivare fino in fondo. Per evitare frustrazioni varie, il gioco offre anche vite infinite e salvataggi automatici da cui ripartire in caso di disfatta.

Metal Knights

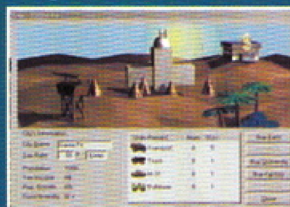


Altro strategico a cui abbiamo dedicato un'intera pagina nelle sezioni precedenti, Metal Knights richiede però una registrazione per poter giocare online senza limiti. Molto diverso da Megamek, anche perché qui si parla di un'ambientazione originale, Metal Knights regge la sfida del tempo altrettanto bene. Già il gioco in singolo merita sicuramente un po' di tempo, e le partite online possono diventare dei piccoli capolavori di tattica a causa della presenza di giocatori ormai più che navigati nella comunità. Set grafici e sonori alternativi, oltre a una quantità di mappe spropositata, permettono di gustarsi al meglio uno strategico che riunisce tutte le migliori caratteristiche del genere, tra cui gestione di risorse e unità, e propone una formula stupendamente bilanciata. Cosa aspettate a lanciarvi sul campo di battaglia?

I CONTROLLI

MOUSE - *Movimento + Azione*





LE MAPPE disponibili per giocare sono veramente tantissime



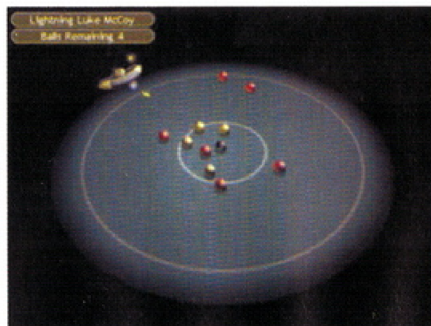
Future Pool

Bellissima variante astratta del biliardo, Future Pool è uno dei migliori giochi shareware disponibili su questo tema. Le buche sono state eliminate, o meglio rimpiazzate dall'intero perimetro circolare, e la difficoltà sta nel non imbucare la palla numero 8 se non dopo che tutte quelle del proprio colore sono già state fatte uscire dall'area di gioco. Oltre al gioco in singolo è possibile prendere parte anche a tornei simulati, dove le diverse IA riescono a offrire una sfida adeguata. Differenti tavoli e modalità di gioco completano le features di questo intrigante e originale shareware.

I CONTROLLI

MOUSE - *Movimento + Azione*





ULTIM'ORA: GIOCHI EXTRA!

...e poi non dite che non vi vogliamo bene! All'ultimo istante,la redazione di PCGW Freeware ha deciso di inserire altre due DEMO fantastiche oltre a ben 11 GIOCHI COMPLETI EXTRA. Ecco i titoli:

DEMO
- Scudetto 5
- Freedom Force VS The Third Reich

GIOCHI COMPLETI
- Virtualin 2
- Valence
- Two of a Kind
- Trommy
- Triumph
- Rails
- Pirate Fry 2
- Liberal Crime Squad
- Fire Fly
- Essence Child
- Delirium